

プロデザイナーへの第一歩・卒業制作の日本一を競うコンペ
『MITSUBISHI CHEMICAL JUNIOR DESIGNER AWARD 2006』
～受賞作品決定～

三菱化学株式会社

未来の一流デザイナーを目指す学生たちの“卒業制作”を表彰する「MITSUBISHI CHEMICAL JUNIOR DESIGNER AWARD 2006」(主催:MITSUBISHI CHEMICAL JUNIOR DESIGNER AWARD 実行委員会、委員長:水野誠一、特別協賛:三菱化学株式会社、URL: www.m-kagaku.co.jp)の受賞作品が決定いたしました。

2006年3月に卒業したデザイン系学生の卒業制作を対象とした当アワードで、応募総数 263 作品から大賞に選ばれたのは、磯貝直紀さん(滋賀県立大学環境科学部卒業)の『公共空間における直感的インターフェースの提案』。現在時刻の部分が点滅することで次の列車の時刻がひとめでわかるとともに、どのくらいで列車が到着するかという目安も得られる時刻表など、利用者にとってわかりやすい地下鉄駅の情報表示 3 種類を提案したものです。社会性の高さとすぐにでも実現できそうな完成度の高さが評価され選ばれました。

その他の受賞作品は、佳作 2 作品、三菱化学賞 1 作品、各審査員による審査員特別賞 10 作品です。作品の詳細は別紙をご参照ください。

受賞作品は、審査員長の水野誠一をはじめとする全 10 名の審査員が、独創性、デザイン性、機能性、実現性・経済性、社会への貢献を基準に、書類による一次審査、パネル・実物または模型による最終審査を行い選定しました。

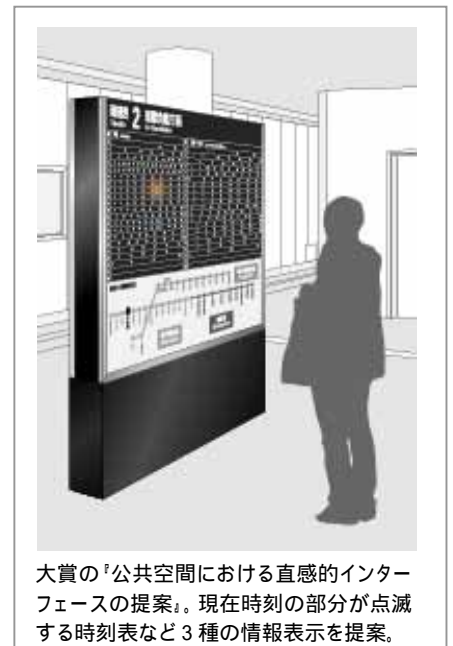
当アワードは、過去 5 年間実施してきたジュニアデザイナーアワードに、本年度から新たに三菱化学株式会社が特別協賛し、スタートいたしました。学生時代の集大成でありプロへの第一歩でもある“卒業制作”の表彰を通じ、次代を担う逸材の発掘と、デザイナーの卵たちの新鮮な感性と可能性を世に広める機会の創出に努めていきます。これにより、デザイナーの支援とデザインの振興に寄与していくことを目指しています。

なお、デザイナーの力作を一人でも多くの方にご覧いただきたく、下記の通り受賞作品展を開催いたします。また、次回の募集は、2007年1月より開始いたします。

【MITSUBISHI CHEMICAL JUNIOR DESIGNER AWARD 2006 受賞作品展】

開催場所: 東京国際フォーラム ガラス棟 B1F ロビーギャラリー
東京都千代田区丸の内 3-5-1
03-5221-9000(代表)

会 期: 2006年11月15日(水)-11月19日(日)
時 間: 11:00-19:00(予定)
入 場 料: 無料



大賞の『公共空間における直感的インターフェースの提案』。現在時刻の部分が点滅する時刻表など 3 種の情報表示を提案。

【本件に関するお問い合わせ先】

三菱化学株式会社
広報・IR室
TEL: 03-6414-3730

【受賞者一覧】

賞	賞典	受賞者名	出身校
大賞	トロフィーと賞金200万円	磯貝 直紀	滋賀県立大学 環境科学部 環境計画学科
佳作	トロフィーと賞金50万円	齊川 義則	名古屋市立大学 芸術工学部 生活環境デザイン学科
佳作	トロフィーと賞金50万円	青松 基	武蔵野美術大学 造形学部 視覚伝達デザイン学科
三菱化学賞	トロフィーと賞金50万円	柴田 裕輔	近畿大学 理工学部 建築学科
水野誠一賞	審査員の選評入り盾	川瀬 和幸	東北芸術工科大学 デザイン工学部 生産デザイン学科
石井幹子賞	審査員の選評入り盾	大西 景太	東京藝術大学大学院 美術学部 美術研究科デザイン専攻
榮久庵憲司賞	審査員の選評入り盾	柳 浩也	静岡文化芸術大学大学院 デザイン研究科
柏木博賞	審査員の選評入り盾	間野 麗	武蔵野美術大学 造形学部 視覚伝達デザイン学科
河原敏文賞	審査員の選評入り盾	前村 里沙	名古屋デザイナー学院 昼間部 グラフィックデザインコース
坂井直樹賞	審査員の選評入り盾	成川 雄太	浅井学園大学 生涯学習システム学部 芸術メディア学科
都築響一賞	審査員の選評入り盾	庭野 敦也	専門学校ICSカレッジオブアーツ インテリアアーキテクチャ&デザイン科 部
日比野克彦賞	審査員の選評入り盾	日塔 なつ美	東北芸術工科大学 デザイン工学部 情報デザイン学科
向井周太郎賞	審査員の選評入り盾	齊藤 綾	名古屋学芸大学 メディア造形学部 デザイン学科
茂木健一郎賞	審査員の選評入り盾	河野 未彩	多摩美術大学 美術学部 生産デザイン学科

< 参考資料 2 >

[MITSUBISHI CHEMICAL JUNIOR DESIGNER AWARD 2006 受賞作品]

< 大賞 >

受賞者: 磯貝 直紀 (滋賀県立大学 環境科学部 環境計画学科 卒業)

作品名: 公共空間における直感的インターフェースの提案

制作意図: さまざまな人が利用する公共空間にこそ、デザインの社会的意義があるのではないのでしょうか。これら3つの提案は、情報提供のわかりにくさ、かけ込み乗車、地下の経路探索など、現在地下鉄駅が抱えるさまざまな問題を例にとり、情報を提供する媒体の再考を目的に、総合的な問題解決の可能性を模索したものです。直感的インターフェースをキーワードに、公共空間における情報媒体の再構成を提案します。

選評: 「こんなサインがあったら確かにわかりやすいな」と思わせる、意外な盲点をついているところが面白い完成度の高い作品です。特に現在の時刻部分が光る時刻表は優れていました。公共空間におけるデザインの社会的意義をテーマに掲げ、卒業制作として何ヶ月もかけて取り組んだ成果が感じられました。



< 佳作 >

受賞者: 齊川 義則 (名古屋市立大学 芸術工学部 生活環境デザイン学科 卒業)

作品名: 医療手術支援リアルタイム画像撮影機器

制作意図: 手術環境において医療画像情報機器を用いることで、低侵襲性手術の新たな可能性を探ります。本提案はX線CTとMRIを術者の視点として活用することで、リアルタイムに患者の3次元体内形態と術者の処置をモニタリングし、高度な手術を支援する機器です。術中に完全に自由な視点と視野を提供することで、安全性を確保し、精確な手術を達成する手術手法の開発を目指すことを意図しています。医療の信頼性向上を目標とした制作です。

選評: 医学的な裏付けを取りながら実現可能なかたちにまとめあげた、デザインで医療現場の問題解決を試みる力作です。工業デザインでこのレベルまで到達したことは素晴らしく、その努力を高く評価します。



< 佳作 >

受賞者: 青松 基 (武蔵野美術大学 造形学部 視覚伝達デザイン学科 卒業)

作品名: チヒョルト再考

制作意図: この作品は、ヤン・チヒョルト (Jan Tschichold) の著作 *Typographische Gestaltung* (1935 年) を通して、モダンタイポグラフィの考察を試みたものです。構成としては、*Typographische Gestaltung* の英語版 *Asymmetric Typography* (1967 年) の全日本語訳と、その原書に忠実な日本語版のブックデザイン、さらにその内容をより深く理解するための参照本の三部構成となっています。

選評: デザイン研究として優れていると同時に、チヒョルトのデザイン原理を言葉からさらに自分で事例を見つけ出してレイアウトした、タイポグラフィも含めてピクトグラムが鮮やかにできあがっている作品です。



< 三菱化学賞 >

受賞者: 柴田 裕輔 (近畿大学 理工学部 建築学科 卒業)

作品名: 淀川オリンピック

制作意図: 淀川河川敷の土地を耕すためのオリンピックを計画しました。河川敷の再造成により土地に凹凸を作ることで競技場群を獲得。更にそこに水平仮設構築物を架けて大屋根空間と諸施設を生み出し、オリンピック施設を構成します。オリンピック閉幕後は徐々に構築物を除去し、凹凸は水流によってワンドとして再生します。人と環境との関係を再構築すべく、土地の流動性に垣間見る一つの経験としてオリンピックが挿入されることを意図したものです。

選評: 建築作品としてではなく、コンセプトualな環境の使い方の提案という広い意味でのデザインとして捉え、発想のユニークさとスケール感を評価しました。イメージを伝えるための模型をパネルと同じくらいわかりやすく作ると、よりよい作品になると思います。



<水野誠一賞>

受賞者：川瀬 和幸（東北芸術工科大学 デザイン工学部 生産デザイン学科 卒業）

作品名：感覚インターフェース (music pool)

制作意図：ユーザーが持つイメージや記憶を使い、誰もが楽しく気軽に操作できるインターフェースを提案します。使用したいコンテンツをユーザーに合わせたイメージ上に配置することで、ユーザーだけのインターフェースの世界を構築し、イメージから方向性や距離感を無意識的に応用し、感覚的に操作することができます。この作品はオーディオとして提案したもので、駒を動かすと場所ごとにユーザーが設定した音楽が流れます。

選評：音楽の選択を、駒を置く座標で決めるという視覚的なインターフェースで行うことは、現代人が音楽自体をより環境的にとらえていることと合わせて考えたときに、大きな意味を持ちます。ユーザーのイメージを重視した音源の配置プログラムの実現化、視覚障害者へのさらなる配慮などの課題や、立体的な波を意識したその造形のブラッシュアップも含めて、今後の発展に大いに期待します。



<石井幹子賞>

受賞者：大西 景太（東京藝術大学大学院 美術学部 美術研究科デザイン専攻 卒業）

作品名：floating polyphony

制作意図：大画面へのプロジェクター投影、ループ再生を前提とした映像作品です。各幾何学形の動きの印象にあわせ音が発生します。また各々の動いている位置からその音が聞こえるよう、スピーカーで音を左から右まで振り分けています。映像の進行につれ、それら[動き+音]のパーツが集合、関連し、[映像+音楽]へ組み上がります。[映像と音楽]を、一方が他方の補助ではない一体のものとして表現しています。また、空間デザインとして成り立つ「映像+音」の表現を試みています。

選評：光と影でシンプルに構成されていながら、詩的で、見る人を飽きさせない映像作品で、私自身、この作品の世界に非常に惹き込まれました。昨今の最新技術を駆使した作品は、人の心に触れるものが少なくなっていますが、この作品は世代や国籍を問わず、多くの人々が共感を覚え、心を動かされることと思います。作者自身も楽しみながら制作したことが感じられる、優れた映像表現であると評価します。



<柴久庵憲司賞>

受賞者：柳 浩也（静岡文化芸術大学大学院 デザイン研究科 卒業）

作品名：人に安らぎを与えるインナーディスプレイ装置「星垂る」

制作意図：忙しい日々は時間を喰い、心を忘れさせます。子供の頃感じていたときめき、モノを発見する楽しさ、また己の意識の在処を忘れてしまった現代人は少なくありません。森羅万象。人間の操作し得ない隔たりのあるものに人は脅威を感じる反面、安らぎとゆとりを得られます。500個のLEDの明滅が20面のミラーによって反射を繰り返す、その外界と遮断された球体万華鏡が作り出した空間に入った人は、銀河の中心にいるような感覚を覚えるでしょう。

選評：「星垂る」は美しい。空間が文句なく楽しい。科学技術の文化化と言いたいです。アプリケーションの提示こそありませんが、いずれ必ず現れるでしょう。その可能性が待ち遠しいです。特に点滅する光が空間全体を生き活きさせています。また、自らが作ったドームが力強くよいです。卒業制作の意気込みが感じられます。科学技術の文化化がさらに進んで、文化化からデザイン化すれば、加える言葉はありません。これからも人間の光を求めて、人生を突き進んで欲しい。



<柏木博賞>

受賞者：間野 麗（武蔵野美術大学 造形学部 視覚伝達デザイン学科 卒業）

作品名：The color of skin

制作意図：『はだいろ』と聞いてあなたはどんな色を思い浮かべますか？概念としての『はだいろ』と、実際の『はだいろ』。その概念を打ち壊すために、200色の絆創膏を作りました。さまざまな人種、年齢の100人の方の協力のもと、実際の肌の色に基づいた絆創膏です。100人100色、同じ色はひとつとして存在しません。

選評：その昔、クレパスで「肌色」というのは1色しかありませんでした。肌の色は無数にあるのです。また、最近にいたるまで、「肌色」のイメージは、狭いものでした。でも、人種のちがいがだけでなく、個人差もあります。肌色は、膨大な数あることがわかります。間野麗さんの作品は、日常、あまり気にとめてこなかった肌色の多様性をあらためて認識させる意味をもっています。



<河原敏文賞>

受賞者：前村 里沙（名古屋デザイナー学院 昼間部グラフィックデザインコース 卒業）

作品名：点字をより知ってもらうためのタイポグラフィ

制作意図：眼に障害などが無い人にも点字をもっと身近に感じてほしいと思い、点字にフリガナをつけたオリジナルのフォントを作りました。点字と同じ大きさにして、点の部分盛り上げる加工をすれば、眼に障害が有る無しに関わらず同じ媒体が楽しめます。

選評：真白いハードカバーの本を開けてみると、そこには小さなカワイイ点字が「私に触れてください。私を読んでください。」と呟くように整列しています。じっと見ていると、今にも動き出しそうな不思議な存在感があります。今は黒のモノトーンの虫のようですが、フリガナのオリジナルフォントのラインにきれいな色を付ければ、眼の不自由な方も明るく楽しい気持ちになるかもしれません。



<坂井直樹賞>

受賞者: 成川 雄太 (浅井学園大学 生涯学習システム学部 芸術メディア学科 卒業)

作品名: 実験的な文字組み

制作意図: 文字組の新たな価値の提案として、既存の小説や随筆、詩などの文章を、その内容や作品の持つ雰囲気、またそこから感じ取る事の出来る風景や情緒に基づいた形態で視覚化を行います。つまり物理的形態として表現する文字組を研究する事によって、世間一般の人々に文学作品の内容・世界観を、より感情的に訴える事が出来るのではないかと考えました。

選 評: 成川雄太さんの「実験的な文字組み」に感銘を受けました。担当の福田先生が推薦コメントで「文章からだけではなく文字通り“文面”」と説明されています。この「面」に意味があるのです。成川さんは、テキストの羅列を利用して「文章総体の顔」を作り上げました。小説のページ構成で言うと、章ごとに通常は「タイトル」があり、「長い文章」が続くのが普通でしょう。しかし、成川さんの作品は、まず文字をレイアウト(組み合わせ)し図形を作り、その図形が持つ視覚的なイメージで、文章全体の意味を象徴させています。従来には存在しなかった文面に、もう一つのレイヤーを出現させた点を賞賛しました。



<都築響一賞>

受賞者: 庭野 敦也 (専門学校 ICS カレッジオブアーツ インテリアアーキテクチャ&デザイン科 部 卒業)

作品名: PICK LIGHT

制作意図: ひかりをもっと自由に、空間の中に並べられたら…。コンセプトは、「写真のようにひかりをスナップする」。光をピンで留める様子をイメージし、一本の STICK が傘を貫通しています。1本のあかりはその場を浮かたせ、数本並べればリズムが生まれます。イメージを崩さないよう、形状の一部がスイッチ部分となっており、配線も STICK の中を通す技術的工夫を凝らしました。技術とデザインを両立した作品です。

選 評: 推薦理由は自分が展覧会開くのに、こういうの欲しかったからーと書くが無責任なようですが、とかく未来とは、人間とは、福祉とは、みたいな大テーマを振りかざしがちな卒業制作が多い中で、小さなデザインが、毎日を少しだけ楽しく変えてくれる、そんな日常へのこだわりが逆に目立って見えました。ひとつだけ言わせてもらえば、この作品だけでなく全体として、卒業制作だからってテーマが大きい必要はないと思いますが、仕上げにはもっともっとこだわってほしい。デザイナーは知識人である前に、まず工作少年少女であるべきだと、僕は思います。



<日比野克彦賞>

受賞者: 日塔 なつ美 (東北芸術工科大学 デザイン工学部 情報デザイン学科 卒業)

作品名: 靴と人のケミストリー

制作意図: 日塔靴工房という靴屋を開き、「あなただけの靴、つくります。」をお店のキャッチフレーズとして靴のデザインをし、100人と100足をまとめて、一冊の本にしました。これは今までお店に来てくれた人と、その人だけの靴です。

選 評: 色・線が達者！靴と顔を組み合わせた視点に作者の性格が見え隠れしています。もの(ハード)を見る目の中に、それが持っている性格(ソフト)を読み取る力があり。人(ソフト)を見る目の中に、その特徴を掴み外在化(ハード)することが出来る力があります。



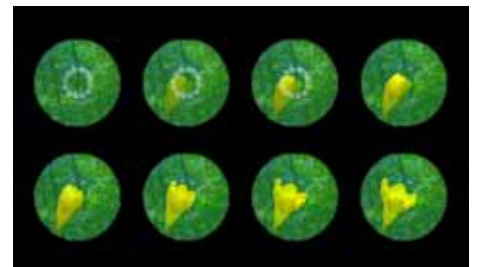
<向井周太郎賞>

受賞者: 齊藤 綾 (名古屋学芸大学 メディア造形学部 デザイン学科 卒業)

作品名: visual supply breath tree

制作意図: 「呼吸」をテーマとした現代人のためのリラックスムービーです。映像を見ながら、映像と一緒に深呼吸してストレスを改善していきます。実際にセンサーで息を感知し、体験する人自身が映像を動かしていく仕組みです。

選 評: 深呼吸をテーマにしたリラックスムービーで、呼吸活動をセンサーが感知することで、体験者自身が映像を動かしてグラフィックを完成させられるインタラクティブデザインであることに、まず発想の新しさ、新鮮さを感じました。呼吸とともに樹々や花や生き物が生成されるというストーリーや映像は、作者の生命や環境へのやさしいまなざしを感じさせます。テーマと方法論は、さらに新しい展開の可能性に開かれており、高く評価したいと思います。今後の活動も期待しています。



<茂木健一郎賞>

受賞者: 河野 未彩 (多摩美術大学 美術学部 生産デザイン学科 卒業)

作品名: 現象プロダクト_RGBの光と影

制作意図: 身近に現象を感じる驚きや喜びを、プロダクトを介して表現するプロジェクトです。白い光をR・G・Bに分解すると、光の色はそのままに、落ちる影が色とりどりに分解される照明器具です。バーやレストラン等卓上が主役となる場面で用います。一見シンプルなデザインだが内側に興味をそそるプロダクトを目指しました。又、「現象」に焦点を合わせることで、モノの在り方の原点を投げかけ、形状や場面を変えた様々な用途に可能性を与えます。

選 評: 光は、全てのデザインの母胎です。その中にいかなる豊饒が秘されているか、私たちはそのマジックの全貌をまだ知りません。本作品は、光の内在する可能性と向き合い、それと戯れる精神を示して心に残りました。入り口に薄い卵の殻があって、それをコツコツとつつくと、向こうから可能性の光が差してくる。そんな作品であるように思われました。



【審査員総評】

審査委員長 水野 誠一 (ソーシャル・プロデューサー)

年々レベルが高まっている反面、学生らしい挑戦心・冒険心に富んだ作品が減っている印象を受けました。平均的に優れた作品よりも、世の中に新しい提案をしてくれるような、図抜けて面白い作品を期待したいと思います。この賞が定着してゆくに従って、受賞者の中から時代の寵児が生まれ出ることが、究極の願いです。

石井 幹子 (照明デザイナー)

卒業制作とは、単なる思いつきで作品を制作するのではなく、何年もかけて学んだ成果を発表するものであるべき、と考えています。特に、今回大賞および佳作に選ばれた作品については、綿密な調査研究を行った上で制作されたところを高く評価しました。

榮久庵 憲司 (インダストリアルデザイナー)

卒業制作とは“学生として最後の作品”なので、それに相応しいものであってほしいです。未知の分野に挑戦しているかどうかという点や、提出されたデータやモデル作品に立体的力があるかどうか、つまり手を使っているかどうか、リアリティがあるかどうかを見ていきたいです。実像として、作品を生み出してほしいと思います。

柏木 博 (武蔵野美術大学教授、美術評論家)

今年は審査が難しかったという感じがしています。何を意図してどうしたのか、ひとめでわからせてくれる作品が少なかったように思います。そうした中で、佳作のチヒョルトの作品は非常に丹念に作りこんだという印象を受けました。また、駅の表示システムというのは大賞にふさわしいスケール感があって良かったと思います。

河原 敏文 (プロデューサー、ディレクター、CG アーティスト)

今年もレベルの高い作品がたくさんありましたが、意表を突くような斬新なものは少なかったように思います。また、表現がユニークで面白くても、デザインとして社会性・公共性・機能性を兼ね備えている作品が少なかったように思います。私個人としては、CG・アニメーション・ウェブ作品で、今までに見たことのないような、多少完成度が低くても学生ならではの感性が光る作品が出てくると嬉しいです。

坂井 直樹 (コンセプター)

今回初めて審査員として参加しましたが、幅広い作品の数々を楽しく見せていただきました。少し残念だったのは、直球のプロダクトデザインがあまりなかった事でしょうか。頭の中で 3D を構築する力が非常に重要です。来年度はもっと応募が増えるのを期待しています。グラフィックデザインは、見栄えだけでなく、内容そのものがしっかりしているかという点も注意して審査をしました。

都築 馨一 (編集者)

アートとデザインの違いを考えていない人が多い気がしました。違いがわからないのが普通という風潮がありますが、この2つは違う立場のものです。自分は美大に在るのではなくデザインの勉強をしているということ、学生時代にこそ考えてほしいです。また、デザインの仕事を始めたときに最も大切な“伝える・通す”力、つまり文章やプレゼンテーションのレベルが低いのが気になります。この部分は、もっと授業を通して教えてほしいと思います。

日比野 克彦 (アーティスト)

デザインとは「気になる」という感覚を形にしようとすることによって起こる人間の「企て」のことを言います。この「気になる」ということは個人的な感覚で、他者と共有できるものではありません。しかし、これを外在化させる次元においては自己の考えを共通言語化しなくてはなりません。そのギャップを繋ぐ行為が「企て」です。「気になる」という個人の感覚をもっと注視してほしいです。他者と共有できないものがあることは「企て」のチャンスです。

向井 周太郎 (武蔵野美術大学名誉教授、デザイン研究者)

最終審査に進んだ作品に、プロダクト領域の新鮮な問題提起が少なく残念でした。またわかりやすく現物に近いモデルの提示や伝達力のあるプレゼンテーションがほしいです。学生時代の総括にふさわしく、固定概念を超えて一段と若々しい独創性に富んだデザイン提案を期待します。

茂木 健一郎 (脳科学者、ソニーコンピュータサイエンス研究所シニアリサーチャー)

若い時は、「希望に満ちた怪物」(ホープフル・モンスター)であってほしいです。思い切り今までのデザインの伝統から飛躍しようとしても、結局は記憶に絡め取られてしまうのが脳というものです。どんなに奇抜なアイデアに見えても、そこに希望さえあれば良いのです。最初は審査員に拒絶の免疫反応があるくらいのもものが、最も有望なのかもしれません。